ETIQ

MORÁLIS JÁTSZMÁK

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

A DOBOZ TARTALMA

- 60 dilemmát és válaszokat tartalmazó sztorikártya
- 1 db sztorikönyv
- 24 db választókártya (A, B, C, D, hatféle színben)
- 120 db szavazókártya (6 db A, B, C, D, hatféle színben)
- 20 db nyomtatott összesítőlap (pontozó- és értékelőtáblák)
- Használati útmutató

ISMERTETÉS

Az ETIQ sztorikártyái egy-egy morális dilemmát mutatnak be, a rövid történetek végén döntési helyzetek alakulnak ki, melyekben etikai értékrendek ütköznek egymással. A sztorikártyán felajánlott négy válasz (A, B, C, D) közül a játékosok kiválasztják azt, amelyiket szerintük erkölcsileg helyes döntés, vagy amelyik leginkább megfelel annak, ahogyan ők cselekednének a történetben felvázolt helyzetben. A döntés mellett annak indoklása is fontos, hiszen különböző, akár egymással szembenálló morális megfontolások is elvezethetnek ugyanazokhoz a tettekhez.

A játszmák során a játékosok megtippelik a többiek döntéseit az egyes dilemmákkal kapcsolatban. A játékosok minden esetben azt a döntést választják, amelyik a legközelebb áll a saját véleményükhöz. Az élvezetes időtöltéshez szükséges, hogy a résztvevők bizonyos mértékig ismerjék egymást. A döntések indoklása és a tippek ismertetése során az ETIQ olyan vitahelyzeteket teremt, amelyekben az egymást jól ismerő barátok tükröt tartanak egymás elé.

A menetek végén a játékosok kiértékelik a tippeket. Ennek alapján négy kérdésre kaphatnak választ:

- Ki ismeri legjobban a játékostársait?
- Kit ismernek a leginkább a játékostársak?
- Kik azok, akik a legjobban ismerik egymást?
- Kiknek az értékrendje áll legközelebb egymáséhoz?

A történetek mindegyike rendelkezik egy kategóriaértékkel, mely az érintett téma fajsúlyától függ.

2-es értékű: Hétköznapi, munkahelyi, iskolai dilemmák, melyekben a döntések következményei visszafordíthatóak.

3-as értékű: Pénzügyek, dopping, őszinteség dilemmái, informatikai, bioetikai kérdések. Ezek a döntések kismértékben befolyásolják az emberi sorsokat.

4-es értékű: Élettel, illetve halállal kapcsolatos, vagy sorsokat eldöntő dilemmák, ahol a döntésünk közvetlenül vagy közvetve az emberi életre van hatással.

Az ETIQ komoly időtöltés. Döntést hozni egyszerű élethelyzetekben sem mindig könnyű, sokszor kifejezetten nehéz, sőt, néha egyenesen lehetetlennek tűnik. A megfelelő ETIQ-élményhez nagyfokú őszinteség és a játékostársakkal szemben nyitott hozzáállás szükséges.

KIKNEK AJÁNLOTT?

Az ETIQ mindenkinek ajánlott, aki elég bátor ahhoz, hogy súlyos döntéseket hozzon, és képes azok következményeit őszintén vállalni. Az ETIQ azok játéka, akik szeretnek egy adott morális problémában elmerülni, azt több irányból megvizsgálni, érvelni és vitatkozni. Különösen azoknak ajánljuk, akiket nemcsak saját véleményük, hanem mások döntései és motivációi is érdekelnek. A teljes ETIQ-élmény feltétele, hogy a játékosok többé-kevésbé ismerjék egymást.

Mivel több történet kifejezetten fajsúlyos etikai dilemmára épül, az ETIQ játszmáit kizárólag 14 év felett javasoljuk.

AZ ETIQ CÉLJA

Az ETIQ elsődleges célja, hogy különböző elképzelt helyzetekben gondolkodásra és döntésre kényszerítsen, illetve a játékosok közötti párbeszédre, vitára ösztönözzön. Másrészről azáltal, hogy a játékosok megpróbálják megfejteni a játékostársaik döntését, megtudhatják, ki ismeri leginkább a másikat, kit ismernek legjobban a többiek, és kiknek áll egymáshoz legközelebb az értékrendjük.

Az ETIQ játszmáiban nem létezik jó vagy rossz válasz, csak belülről fakadó, személyes döntések.

Fontos! Az ETIQ játszmáinak nincs győztese! Kizárólag eredménye van. Amennyiben valamelyik résztvevő jól tippeli meg a társai döntését, elmondható, hogy jól ismeri őket, ami egyfajta személyes sikernek tekinthető.

A MENETEK ELŐKÉSZÍTÉSE

A javasolt játékosok száma minimum két fő és maximum hat fő. Minél többen vesznek részt egy menetben, annál tartalmasabb és érdekesebb élményben lesz részünk.

Menet: egy alkalom, ami hat sztorikártya feldolgozását foglalja magába
Játszma: egy sztorikártya feldolgozása

Helyezzük ki magunk elé a 60 db sztorikártyát összekeverve, egy pakliban írással lefelé fordítva. (Ha korábban ugyanazokkal a társakkal már használtuk az ETIQ-et, akkor a korábbi alkalmak során felhasznált sztorikártyákat vegyük ki a pakliból.)

Mindenki válasszon magának egy színt. A választott színből kap négy darab választókártyát (A, B, C, D), továbbá öt-öt darab (összesen húsz) A, B, C, D feliratú, azonos színű szavazókártyát. A különböző színek segítenek majd a szavazások után pontosan azonosítani az egyezéseket. A menet során mind a sztorikártyákat, mind pedig a szavazókártyákat írással lefelé fordítva kell tartani.

Ezt követően az előnyomtatott összesítőlapon található pontozótábla és az értékelőtáblák megfelelő vízszintes soraiba (VÁLASZTÓ) és függőleges oszlopaiba (SZAVAZÓ) be kell írni a játékosok nevét.

VÁLASZTÓ		1. Gábor	2. Zoltán	3. Miklós	4.
JÁTSZMA SORSZÁMA					
DILEMMA KATEGÓRIAÉRTÉK					
SZAVAZÓ	1. Gábor				
	2. Zoltán				
	3. Miklós				
	4.				

A MENET

Egy menet minden esetben hat játszmából, azaz hat dilemma feldolgozásából áll. Javasolt, hogy a legidősebb játékos kezdjen olvasóként az első játszmában. Az olvasó, miután kihúz egy sztorikártyát, először magában olvassa el a történetet, mivel előfordulhat, hogy személyes érintettség esetén nem kívánja a játékostársak előtt felvállalni a dilemmát. Az is elképzelhető, hogy az olvasó úgy érzi, valamelyik társát érintheti kellemetlenül a dilemma tárgyalása. Ilyen esetekben játszmánként egy alkalommal az olvasó dönthet úgy, hogy másik sztorikártyát húz. Ezt megteheti anélkül, hogy a sztorikártyát bárkinek megmutatná. A menet további lépései a következők:

1. Az olvasó felolvassa a sztorikártya számát, címét és a sztorikártya jobb felső sarkában található kategóriaértéket. A kategóriaértéket a pontozótábla megfelelő mezőjébe kell feljegyezni. A pontozótáblát bármelyik játékos vezetheti.

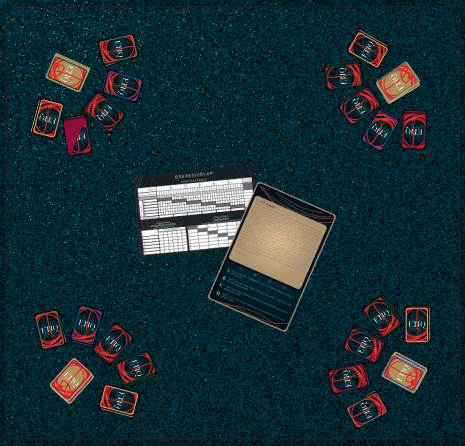
VÁLASZTÓ	1.	
JÁTSZMA SORSZÁMA	14	
DILEMMA KATEGÓRIAÉRTÉK	3	
1.		

2. Ezután az olvasó felolvassa a történetet és a dilemmára adható válaszokat.

3. Az olvasó meghozza a saját döntését a kérdésben, és az annak megfelelő választókártyáját (A, B, C, D) lefelé fordítva maga elé helyezi. Ezután az olvasó a szavazókártyái segítségével megtippeli a többiek döntését.

4. Amint végzett, átadja a sztorikártyát a következő játékosnak, aki az előbbiekhez hasonló módon meghozza a saját döntését, majd szavaz a többiekére is.

5. Jobbra haladva, sorban döntenek és szavaznak a játékosok.



6. Amíg zajlik a döntés és a szavazás, a még sorra nem került játékosoknak van idejük eltöprengeni saját döntésükön. Ehhez javasolt a sztorikönyv használata, melynek segítségével egy időben többen is újraolvashatják a válaszokat, ezzel gyorsítva a döntési folyamatot.

7. Ezután elsőként az olvasó előtti választókártyákat és a többi játékosnak az olvasó döntésére vonatkozó szavazókártyáit kell felfordítani. Az olvasó döntésének betűjelét az 1. értékelőtáblába kell felvezetni.

	SZTORI SORSZÁMA					
	14					
1. Gábor	A					
2. Zoltán						
3. Miklós						

Amennyiben egyezés van az olvasó döntése és egy szavazó szavazata között (a döntés és a szavazat betűjele megegyezik), akkor a sztorikártyán található kategóriaértéket feljegyezzük az Összesítőlap felső pontozótáblájába. (Pl. Az 1. játékos, Gábor volt az olvasó és az ö döntését Zoltán, a 2. játékos eltalálta, ezért az első oszlopba és Zoltán sorába bekerül a sztori kategóriaértéke. A 3. játékos, Miklós nem találta el ezért Miklós sorába 0 kerül.) Ez a játszma során öt sort jelent az első játszma oszlopában.

VÁLASZTÓ		1. Gábor	2. Zoltán	3. Miklós	4.
JÁTSZMA SORSZÁMA		14			
DILEMMA KATEGÓRIAÉRTÉK		3			
SZAVAZÓ	1. Gábor				
	2. Zoltán	3			
	3. Miklós	0			
	4.				

FONTOS! Amennyiben valaki eltalálja, hogy az olvasó mit tenne az adott döntési helyzetben, de azt már nem, hogy miért döntött úgy, akkor ezért egy pontot kap. Ilyen esetekben a betűegyezés ugyan nem áll fenn, de a cselekvés irányát helyesen méri fel a szavazó.

8. Az előző műveletet jobbra haladva minden játékosnál meg kell ismételni. Elsőként a következő játékos döntését kell az 1. értékelőtáblába felvezetni, majd a szavazat egyezéseket a pontozótáblába. A játékosok döntéseire érkező szavazatok után – egyezés esetén – a megfelelő pontszámot a pontozótáblába a választó neve alá be kell vezetni.

Ezzel az első dilemma feldolgozása megtörtént. Az egyes válaszok, döntések, illetve szavazatok felszínre kerülése a játékosok vérmérsékletének függvényében párbeszédet vagy vitát válthat ki. Fontos, hogy ne lépjünk át a következő dilemma felolvasására, amíg az aktuális dilemmát az összes játékos lezártnak nem tekinti.

A következő sztorikártyát az előző olvasótól jobbra ülő játékos húzza ki a pakliból, és ő ismerteti a dilemmát a játékostársakkal az előzőekben leírtak szerint. Ez így folytatódik a hat dilemma feldolgozásáig. A hatodik dilemma befejezésével véget ér a menet, amit az eredmények értékelése követ.

ÉRTÉKELÉS

Miután mind a hat dilemma sorra került, következhet a menet kiértékelése a pontozó- és a két értékelőtáblán.

I. A pontozótábla legalsó sorában („VÁLASZTÓ ÖSSZES") összesítjük az egyes játékosok döntéseire a többi játékos által leadott szavazatok pontszámait. Az így kapott érték megmutatja, hogy az adott játékost mennyire ismerik a többiek.

VÁLASZTÓ		1. Gábor						2. Zoltán						3. Miklós						4. Gyula			
JÁTSZMA SORSZÁMA		14	11	3	41	5	26																
DILEMMA KATEGÓRIAÉRTÉK		3	1	5	2	3	5																
SZAVAZÓ	1. Gábor																						
	2. Zoltán	3	0	0	0	3	0																
	3. Miklós	0	1	5	0	3	5																
	4. Gyula	0	0	5	2	0	0																
	5. Petra	3	1	0	2	3	0																
	6. András	0	0	0	0	0	5																
VÁLASZTÓ ÖSSZES:		41																					

II. Az egyes szavazók pontszámait a legutolsó oszlopban („SZAVAZÓ ÖSSZES”) összesítjük, ez az eredmény mutatja, hogy az adott játékos mennyire ismeri a többieket.

	3. Miklós						4. Gyula						5. Petra						6. András						SZAVAZÓ ÖSSZES
	0	1	0	5	3	0	4	0	2	0	0	1													16

III. Az 1. értékelőtáblában az egyes dilemmák esetében az azonos döntések összegezhetők. Ha két játékosnál háromnál több egyezés található, az az értékrendjük jelentős hasonlóságára utal.

1. ÉRTÉKELŐTÁBLA

ÉRTÉKREND EGYEZÉS

Játékosok döntésének betűjele

	SZTORI SORSZÁMA					
	14	11	3	41	5	26
1. Gábor	A	A	D	C	B	D
2. Zoltán	C	D	B	A	D	C
3. Miklós	B	C	C	D	C	A
4. Gyula	D	B	C	B	C	B
5. Petra	A	C	A	C	D	A
6. András	B	A	C	B	D	D

IV. A 2. értékelőtáblában lehetőség van arra, hogy egyenként is összesítsük az egyes résztvevők egymásra leadott szavazatait. Az így kalkulált összeg kifejezi, milyen mértékben ismerik egymást a résztvevők páronként.

2. ÉRTÉKELŐTÁBLA

TÁRSISMERET

Szavazó által eltalált értékek összege a másik résztvevőnél

	1 Gábor	2 Zoltán	3 Miklós	4 Gyula	5 Petra	6 András
1. Gábor		10+2=12				
2. Zoltán	11+13=24					
3. Miklós	11+10=20					
4. Gyula						
5. Petra						
6. András						

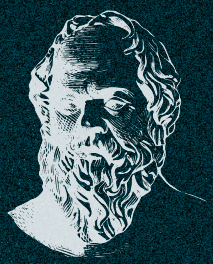
VÁLASZTÓ	1. Gábor						2. Zoltán					
JÁTSZMA SORSZÁMA	14	11	3	41	5	26	14	11	3	41	5	26
DILEMMA KATEGÓRIAÉRTÉK	3	1	5	4	4	2	3	1	5	4	4	2
SZAVAZÓ 1. Gábor							3	1	5	0	4	0
SZAVAZÓ 2. Zoltán	3	0	0	4	4	0						
SZAVAZÓ 3. Miklós												

Közösen böngésszük át az értékelőtáblákat, mivel elgondolkodtató eredmények születhetnek. Például előfordulhat, hogy valaki jól megtippeli a másik döntéseit, míg ez fordítva nem igaz, vagy nagyarányú egyezés mutatkozhat két ember döntései közt. Miből adódhat, ha két egymáshoz közel álló ember nagyon különböző döntéseket hoz?

ERKÖLCS, ETIKA, DILEMMA

Erkölcs: Társadalmi, közösségi életünk során kialakult szabályok összessége, ami túlmutat az írott jog rendelkezésein, sőt sok esetben azoknak is alapját képezi. Ezek az erkölcsi vagy morális szabályok alapjaiban határozzák meg magatartásunkat az életünk minden területén. A különböző emberi társadalmak, közösségek eltérő erkölcsi rendet alakítottak ki, amelyek az adott közösségekben időben is változnak a történelem folyamán.

Etika: görög szó, éthosz, melynek eredeti jelentése lakhely, mai jelentése erkölcs, viselkedési mód. Az etika az erkölcsi szabályok filozófiai vizsgálatát jelenti. E vizsgálatok lényegi célja annak meghatározása, hogy egy adott viselkedés jó vagy rossz, helyes vagy helytelen, értékes, hasznos, szép stb. Mindezek értékelhetők az emberiség, a vallás, a tudomány, a természet és további kategóriák, szempontok szerint. Az etika tárgya minden esetben a cselekvő ember.



Dilemma: Olyan kényszerű döntési helyzetet jelent, amikor bármilyen lehetséges választás sérti korábbi életünk során kialakult morális értékrendünket. Az adott helyzetben meghozott döntésünket alaptermészetünk határozza meg. Mi döntjük el, hogy végül mely etikai szabályunk sérthetetlen, és melyeket nem tartunk be. Ugyanabban a dilemmában más és más döntést hozunk az aktuális élethelyzetünktől vagy életkorunktól függően. Ezek az élmények a sérelem mértékével alakítják, formálják személyiségünket. Hogy mely döntésünk bizonyul végül helyesnek, az a legtöbb esetben csak a távoli jövőben derül majd ki. Amikor már nem lehet rajta változtatni.

A fenti fogalmakkal és a hozzájuk kapcsolódó filozófiai vizsgálódásokkal, elemzésekkel, elméletekkel könyvtárnyi irodalom foglalkozik, melyeket ez az ismertető nem tárgyal. A résztvevők viszont a menetek során érvelhetnek ilyen irányú ismereteik segítségével.

ETIQ

MORÁLIS JÁTSZMÁK